## Opis zajęć (sylabus): Nowe technologie bankowe

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nazwa zajęć: | **Nowe technologie bankowe** | **ECTS** | **3** |
| Nazwa zajęć w j. angielskim: | New Banking Technologies | | |
| Zajęcia dla kierunku studiów: | **Turystyka i Rekreacja** | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Język wykładowy: **polski** | | Poziom studiów: **1** | |
| Forma studiów: **stacjonarne i niestacjonarne** | Status zajęć: **kierunkowy - do wyboru** | Numer semestru: **semestr letni** | |
| Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik): | | **2019/2020** | Numer katalogowy: **EKR-TU-1SZ-X-103-KF-2019** |

| | |
|---|---|
| Koordynator zajęć: | **dr Emilia Stola** |
| Prowadzący zajęcia: | **dr Emilia Stola** |
| Jednostka realizująca: | **Katedra Finansów** |
| Jednostka zlecająca: | **Wydział Ekonomiczny** |
| Założenia, cele i opis zajęć: | a. Zaznajomienie z terminologią z zakresu podstawowych zagadnień dotyczących technologii używanych w bankowości w Polsce i na świecie.<br>b. Poznanie współczesnej praktyki bankowej z uwzględnieniem systemów technologicznych oraz rozwiązań technicznych wraz z uwarunkowaniami prawnymi i regulacyjnymi wykorzystywanymi w sektorze bankowym w Polsce i na świecie.<br>c. Poznanie działalności współczesnych technologii, z których korzystają banki i praktycznych form korzystania z ich usług.<br><br>**Wykład**<br>Bankowość internetowa i mobilna. 2. Omnichannel a mulitchannel i cross-channel. 3. Start upy i Fintechy. 4. E-administracja. 5. Video Banking. 6. Bankowe placówki przyszłości . 7. Nowoczesne technologie we front i back Office. 8. Biometria w bankowości. 9. Blockchain. 10. Kryptowaluty i waluty alternatywne. 11. Banknoty przyszłości.<br>**Ćwiczenia**<br>1. Bankowość internetowa i mobilna – analiza porównawcza przyjętych rozwiązań, interfejsów, itp., kreowanie nowych produktów bankowych sprzedawanych przez Internet, wady i zalety aplikacji bankowych. 2. Omnichannel – zastosowanie ominchannel, mulit channel i cross-chanel w grach symulacyjnych. 3. Start upy i Fintechy – ćwiczenia z zakresu tworzenia start up. 4. Video Banking – pojęcie i zastosowanie, operacje bankowe realizowane przy użyciu video banking, możliwości rozwoju, przykłady zastosowań na świecie oraz projekty rozwiązań z zakresu video bankingu w Polsce. 5. Bankowe placówki przyszłości – ćwiczenia z kreowania i urządzania placówki bankowej przyszłości. 6. Nowoczesne technologie we Front i back Office bankowym – zastosowanie SI w bankowości – burza mózgów. 7. Kryptowaluty i waluty alternatywne – Gra symulacyjna o wykreowaniu własnej waluty alternatywnej w społeczności Studentów SGGW. |
| Formy dydaktyczne, liczba godzin: | a. wykład - liczba godzin: stacj: 20, niestacj. 12<br>b. ćwiczenia audytoryjne - liczba godzin: stacj: 10, niestacj. 4 |
| Metody dydaktyczne: | dyskusja, rozwiązywanie problemu, konsultacje, wykład konwersacyjny, studium przypadku |
| Wymagania formalne i założenia wstępne: | podstawy ekonomii |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Efekty uczenia się: | **Wiedza - Zna i rozumie:**<br>1. rolę i znaczenie turystyki i rekreacji w ogólnym systemie nauk oraz powiązanie z dyscyplinami naukowymi ekonomia i finanse, nauki o zarządzaniu i jakości oraz innymi dyscyplinami | **Umiejętności - Potrafi:**<br>2. wykorzystać wiedzę teoretyczną z zakresu turystyki i rekreacji do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk społeczno-gospodarczych charakterystycznych dla turystyki i rekreacji oraz wyciągać wnioski dostrzegając złożone uwarunkowania analizowanych zagadnień. | **Kompetencje - Jest gotów do:**<br>3. uznawania głębokiego znaczenia wiedzy w życiu zawodowym, krytycznej analizy posiadanych jej zasobów oraz poszukiwania wiedzy wśród ekspertów. |
| Sposób weryfikacji efektów uczenia się: | ocena wystąpień w trakcie zajęć (efekty: 1,2,3), ocena prac wykonywanych w ramach pracy własnej studenta (efekty: 1,2,3), ocena aktywności w trakcie zajęć (efekty: 1,2,3) | | |

| | |
|---|---|
| Forma dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się: | złożone projekty, karty oceny studenta (w tym na listach obecności) |
| Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową: | ocena wystąpień w trakcie zajęć - 70%, ocena prac wykonywanych w ramach pracy własnej studenta - 10%, ocena aktywności w trakcie zajęć - 20% |
| Miejsce realizacji zajęć: | sala wykładowa |

Literatura podstawowa i uzupełniająca:


1. 1. Heffernan S., 2007: Nowoczesna bankowość. PWN, Warszawa.|
2. 2.Gospodarowicz A. (red.), 2018: Bankowość elektroniczna. Istota i innowacje. C.H.Beck, Warszawa.
3. 3. Borcuch A., 2018: Rozwój rynku płatności mobilnych w Polsce. Perspektywa konsumentów dostawców i akceptantów płatności mobilnych. CeDeWu.
4. 4. Murphy R.P., Barta S., 2018: Zrozumieć Bitciona. Techniczny i ekonomiczny przewodnik po kryptowalutach. Fijor Publishing.
5. 5. Piotrowska A.I., 2018: Bitcoin. Płatnicze i inwestycyjne zastosowania kryptowaluty. CeDeWU, Warszawa.
6. 6. wskazane materiały źródłowe i akty prawne


Uwagi:
+, ver-lw, ogólne

| **Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:** | |
|---|---|
| Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS: | **80/86** |
| Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: | **2.8/2.64 ECTS** |

**Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:**

| Kategoria efektu | Efekty uczenia się dla zajęć: | Odniesienie do efektów dla programu studiów dla kierunku | Oddziaływanie zajęć na efekt kierunkowy*) |
|---|---|---|---|
| Wiedza | 1. rolę i znaczenie turystyki i rekreacji w ogólnym systemie nauk oraz powiązanie z dyscyplinami naukowymi ekonomia i finanse, nauki o zarządzaniu i jakości oraz innymi dyscyplinami | TR1_KW01 | 2 |
| | | | |
| Umiejętności | 2. wykorzystać wiedzę teoretyczną z zakresu turystyki i rekreacji do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk społeczno-gospodarczych charakterystycznych dla turystyki i rekreacji oraz wyciągać wnioski dostrzegając złożone uwarunkowania analizowanych zagadnień. | TR1_KU01 | 2 |
| | | | |
| Kompetencje | 3. uznawania głębokiego znaczenia wiedzy w życiu zawodowym, krytycznej analizy posiadanych jej zasobów oraz poszukiwania wiedzy wśród ekspertów. | TR1_KK01 | 3 |
| | | | |

*) 3 – zaawansowany i szczegółowy, 2 – znaczący, 1 – podstawowy